
UNIVERSITY OF TORONTO
3 1761 00314913 5

ALPHONSE ROBBE

Les Petits Trucs
du
Metteur en Scène

Prix : 4 Fr.

EDITIONS BILLAUDOT
14, Rue de l'Echiquier
PARIS (X^e^)

ALPHONSE ROBBE

Les Petits Trucs du Metteur en Scène

Prix : 4 Fr.

EDITIONS BILLAUDOT
14, Rue de l'Echiquier
PARIS (Xe)



AVANT-PROPOS

Nombreux sont les groupements d'artistes-amateurs qui nous demandent des renseignements précis et des conseils sur la façon de réaliser certains bruits caractéristiques indispensables à des effets scéniques voulus par l'auteur.

Il existe bien des « disques de bruit » d'une réalisation parfaite, mais leur acquisition est peut-être onéreuse pour le budget de certaines œuvres post-scolaires et les petites sociétés théâtrales. Nous en donnons la liste et les prix au dos du présent volume.

Cet ouvrage a été conçu pour condenser, en quelques pages, les moyens les plus pratiques pour réaliser les imitations nécessaires à l'aide d'accessoires simples et qu'on a partout sous la main.

Puissent « Les Petits Trucs du Metteur en Scène » *rendre le meilleur service à tous ceux pour lesquels nous les avons réunis dans cette brochure et faire aimer davantage l'art dramatique.*

A. R.

BRUITS DIVERS

N° 1. — LES BRUITS D'UNE GARE

Il se produit dans les gares de chemin de fer toute une série de bruits caractéristiques qui, réalisés intelligemment au théâtre, ne manquent jamais d'intéresser vivement le public.

Voici comment les imiter :

Une illusion parfaite d'un train en marche s'obtient à l'aide d'un tambour dont on frappe alternativement la peau de chaque baguette. Dès que le convoi doit se mettre en marche, frapper lentement des coups secs, accélérer peu à peu, puis continuer par des roulements allant *decrescendo*, comme ceux produits par un train s'éloignant de plus en plus. En exécutant les derniers roulements près du cercle du tambour on donne bien l'impression du train en pleine vitesse dans le lointain ; cesser le bruit au moment voulu.

Dss bouteilles vides entre-choquées donnent l'impression assez exacte des chocs des tampons de wagons.

Le sifflet aigu des locomotives s'obtient à l'aide d'un de ces petits sifflets dits « sirènes ». On imite le bruit que font les freins Westinghouse avec des récipients à air comprimé. On donne l'illusion du halètement de la machine en frappant la peau d'une grosse caisse avec un petit balai de paille de riz, et celle des échappements de vapeur en frottant une tôle rouillée avec une brosse métallique.

Enfin, la sonnerie annonçant l'arrivée d'un train se fait en déclanchant la sonnerie d'un réveil-matin, ou, plus simplement, en utilisant une sonnerie électrique.



Nº 2. — BRUIT D'UN MOTEUR D'AUTOMOBILE

Frapper à petits coups une tôle placée sur la peau d'une grosse caisse.



Nº 3. — BRUIT D'UN MOTEUR D'AVION

On imite le bruit d'un avion à l'aide d'un gyroscope qu'on trouve dans tous les bazars et qu'on fait tourner à toute vitesse. En le maintenant entre le pouce et l'index de chaque main ; l'appuyer sur une caisse vide ; en appuyant plus ou moins, on obtient parfaitement l'illusion de l'avion qui s'approche ou s'éloigne.

On peut également réaliser cette imitation à l'aide d'un harmonium. Il suffit, avec le registre bourdon 8, de presser à la fois les notes *mi-fa* à l'octave inférieure, ce qui donne des vibrations dissonantes imitant le ronronnement désiré. Lorsque l'avion est censé s'approcher ajouter le *forte* et donner *ré-mi-fa* en crescendo. Exécuter les mêmes notes en *diminuendo* pour l'éloignement ; puis, de nouveau seulement *mi-fa* sans le *forte,* piano, pianissimo, avec point d'orgue pour l'extension du son.



Nº 4. — BRUITS DE MACHINES

Comment imiter le bruit de machines ou d'usine que comportent certaines pièces et que les amateurs sont généralement très embarrassés pour reproduire ?

Le bruit caractéristique d'une scierie se fait en utilisant une simple meule à repasser que vous ferez tourner et sur laquelle vous appuierez continuellement une petite lame de couteau.

Une machine à coudre que l'on fait marcher d'un mouvement régulier — et *non accéléré* — reproduit assez exactement le bruit de métiers à tisser et autres.

Une simple machine à écrire permet de réaliser parfaitement le bruit d'un manipulateur de télégraphe dans la transmission des dépêches.



N° 5. — BRUITS DE LA MER DEFERLANT SUR LE RIVAGE

Ils sont assez complexes. Le bruit fondamental, c'est-à-dire celui que produisent les vagues s'obtient fort bien à l'aide d'une gouttière de 36 à 40 centimètres de large faite de tôle ondulée dont les zigs-zags se trouvent dans le sens de la largeur. A l'une des extrémités on verse quelques poignées de pois secs. Au moment de réaliser l'imitation les aides, placés à chaque extrémité soulèvent lentement, à tour de rôle, la gouttière, de façon à faire rouler les pois secs le long de la conduite et à obtenir, de ce fait, le bruit de l'Océan déferlant sur le rivage. La gouttière est fermée à ses extrémités à l'aide d'un feutre qui amortit finalement le bruit de la chute des pois, donnant ainsi le son que rend le choc des vagues.

On peut aussi — plus simplement — se servir d'une grosse caisse sur laquelle on fait rouler lentement des pois secs.



N° 6. — BRUIT DU TONNERRE

Ici, nous ne pouvons que recommander la traditionnelle plaque de tôle qui doit être aussi grande que possible, soit un mètre carré minimum de surface, et un millimètre au moins d'épaisseur. Mais il faut connaître la façon de la manier pour donner exactement l'impression à rendre.

Il faut soutenir la plaque par un des angles, tandis que l'angle opposé repose sur le plancher de la scène. Puis, par des tremblements successifs du poignet, on imprime à la plaque des vibrations qui imitent, à s'y méprendre, les roulements du tonnerre plus ou moins rapprochés suivant que l'on accentue plus ou moins les mouvements du poignet.

Pour imiter le bruit de l'éclat de la foudre, soulever la plaque du sol, lui imprimer quelques secousses vigoureuses et lorsque le bruit atteint son maximum d'intensité, laisser tomber sur le plancher une sorte de jalousie formée de douves de tonneau alternant avec des plaques de plomb, ce qui produit l'éclat et le fracas de la foudre.

Certains utilisent ausssi la grosse caisse sur laquelle on frappe des coups sourds, pour finir par un coup de mailloche sur la cymbale, mais l'illusion est moins bonne.



N° 7. — PAS DES CHEVAUX, TROUPE EN MARCHE

Pour donner l'impression nette du bruit des pas des chevaux on se sert, au théâtre, de moitiés de noix de coco évidées dont on frappe une plaque de marbre. Celle-ci est plus particulièrement réservée au pas sonore des chevaux sur le pavé ou sur le sol durci. Pour donner l'impression des pas des chevaux sur terrain sablonneux,

c'est-à-dire, des pas assourdis, on utilise une couche d'argile que l'on mouille avant de la laisser durcir sur une plaque de tôle ou dans une cuvette rectangulaire.

En ce qui concerne le bruit d'un troupe en marche, le moyen le plus simple et le plus pratique est le suivant : quatre ou cinq personnes, dissimulées dans les coulisses, se frappent, de la paume de leurs mains, les cuisses en cadence. On complète l'illusion avec les commandements militaires : En avant !... marche. Halte !



N° 8. — ROULEMENTS DE VOITURE, D'ARTILLERIE

A défaut d'une brouette traînée en coulisse, on utilisera une paire d'haltères ou un boulet qu'on fera rouler sur le plancher, ou même, plus simplement encore, une chaise qu'on traînera derrière soi. En agitant un collier de grelots et en faisant claquer un fouet au moment voulu on complètera l'illusion d'une voiture en marche.

Quant au roulement d'artillerie, on pourra en obtenir l'imitation avec une brouette chargée de ferrailles et soumise à des soubressauts en la faisant passer sur des morceaux de bois posés. çà et là sur le plancher.

A défaut de la brouette on pourra se servir cette fois encore , d'un boulet roulé sur le plancher et que des aides se renverront.



N° 9. — CANON LOINTAIN, FUSILLADE, COUPS DE PISTOLET

Les coups de canon lointains s'imitent en frappant avec une mailloche sur une grosse caisse dont on a

détendu les cordes. On imite aussi le bruit du canon au moyen des pétards dits marrons de terre.

La fusillade s'imite à l'aide de petits pétards dits « Feu de peloton » ou dragons d'Annam réunis ensemble et qu'on fait éclater dans un tonneau au fond duquel on a disposé une couche de sable ou de terre.

On imite les coups de pistolets et de revolvers au moyen de petits pistolets et de petits bouchons évidés à l'intérieur et possédant une amorce. En appuyant sur la gachette on fait sortir du canon un percuteur qui vient attaquer l'amorce du bouchon, provoquant une détonation. (Ne pas diriger à bout portant l'arme sur la figure de quelqu'un le bouchon pouvant atteindre un œil).

Enfin, on imite une explosion, à quelques centaines de mètres, à l'aide d'un fort pétard que l'on fait partir dans la cour attenant à la salle de spectacle.

Imitation de phénomènes atmosphériques

N° 10. — IMITATION DU VENT

Pour imiter le bruit que fait le vent les grands théâtres disposent d'appareils spéciaux trop compliqués pour nos scènes d'amateurs. Voici plusieurs moyens plus simples : frotter des cordes à violon bien tendues avec un gant enduit de colophane, ou encore, tendre une étoffe de soie sur laquelle on frotte du papier ou des lamelles de bois. On imite très bien le vent qui commence à souffler pour monter en cyclone de la façon suivante : Prendre du papier d'emballage, le froisser en boule serrée et en frotter dans un mouvement giratoire la toile d'un panneau de décor en coulisse, vous réaliserez le bruit que fait le vent ne soufflant pas trop fort, puis à l'aide d'un de ces sifflets dits « sirènes » vous imiterez le vent d'ouragan.



N° 11. — LA GRELE ET LA PLUIE

Voici des moyens très simples pour obtenir ces effets : sur un chassis de couches, faites tomber du petit gravier ou des pois que vous versez dans un entonnoir. Ceux-ci tombant sur la vitre produisent un bruit très ressemblant à celui de la grêle.

Avec le même système on obtient l'imitation du bruit

de la pluie en remplaçant les graviers ou les pois par du sable fin tamisé que l'on déverse dans un entonnoir à petite ouverture. Pour cette imitation le chassis doit être incliné afin que le sable ne reste pas sur place.



Nº 12. — NUAGE DE VAPEUR BLANCHE

Celui-ci s'obtient à l'aide de tubes de fumée toute préparée et munis d'une mèche. L'allumage en est très facile. Avant d'allumer couper le fil qui maintient généralement le haut du tube, ce qui évite une petite détonation anormale, ou mieux encore faites un sachet, en mettant la poudre dans une feuille de « papier bengale ». L'allumage se fait par l'intémédiaire de fulmicoton, ou encore si l'on possède une installation électrique au moyen de « l'allumeur électrique ».

Il existe plusieurs sortes de fumées :

Fumée blanche en tube, durée 2 minutes.

Fumée au sucre de lait donnant une fumée grise.

Le toron benjoin à odeur d'encens se présente sous forme de toron de ficelle. La combustion est lente et un mètre de toron peut durer 1 h. 1/2. On l'utilise pour faire sortir de la fumée d'un vase, d'une vasque, etc. (enroulement à l'intérieur en spirale). Pour obtenir plus de fumée, doubler, tripler les torons en les attachant).



Nº 13. — LES ECLAIRS

L'électricité par l'allumage instantané de circuits de lampes mises plus ou moins sur résistance produit l'effet le plus naturel lorsque la manœuvre est faite intelli-

gemment. Se rappeler que plus l'allumage est lent plus l'éclair paraît intense.

On peut aussi employer la poudre éclair, mais son utilisation oblige à certaines précautions pour la vue de l'opérateur. Opérez de la façon suivante : Faites un petit sachet en mettant la poudre éclair dans une feuille de papier bengale, (qui ne laisse aucune trace et ne fait pas de flamme en se consumant) Faites aboutir à ce sachet un morceau de fulmicoton dont vous n'aurez qu'à allumer l'autre extrémité.

On peut encore employer la poudre de lycopode. Achetez ou fabriquez vous-même une pipe, à tuyau très long, au milieu du fourneau placez une petite lampe à alcool. La poudre de lycopode se trouve sous le fourneau. En soufflant, la poudre très légère se soulève et s'enflamme aussitôt, produisant une lueur brève.

***

N° 14. — FEUX-FOLLETS

On sait que le feu-follet est une flamme légère et fugitive produite par les émanations de phosphore d'hydrogène spontanément inflammable qui se dégage des endroits marécageux. On obtient cet effet à l'aide d'une petite éponge attachée solidement à l'extrémité d'une tige de fer de 4 à 5 millimètres de diamètre sur 2 ou 3 mètres de longueur. Cette tige, ainsi que l'éponge doivent être noircies avec une peinture mate. Au moment de faire apparaître les feux-follets, la scène étant dans l'obscurité, les machinistes dissimulés dans les coulisses tenant en main leur tige de fer, trempent l'éponge dans l'esprit de vin, puis ils promènent la flamme de l'éponge sur la scène la faisant monter, descendre, se balancer ou rompre à terre à volonté. Un moyen plus simple encore est d'utiliser le fulmicoton ouaté, dont la flamme court

rapidement sur le plancher et ne présente aucun danger d'incendie.



N° 15. — CHUTE DE NEIGE

Pour la chute de neige on utilise de petits confettis blancs lancés d'une façon diffuse au-dessus de la scène, c'est-à-dire, du cintre.

Il existe des « cônes neigeux » dont il suffit d'allumer la pointe. Il s'en échappe alors un fin duvet qui, en redescendant sur la scène, donne une bonne illusion de la neige tombant en flocons plus ou moins serrés.

EFFETS DE LUMIÈRE

N° 16. — EFFET DE CREPUSCULE

On obtient l'effet désiré en mettant d'abord le blanc sur résistance jusqu'à o, puis le jaune ou le rose ; enfin suivant l'intensité de la nuit tombante, on pousse à volonté le bleu du lointain.



N° 17. — ECLAIRAGE SOLAIRE

L'éclat du soleil ne correspondant pas à la lumière blanche il convient d'ajouter des lampes jaunes afin de donner à celle-ci plus de chaleur.



N° 18. — CLAIR DE LUNE

Pour imiter le rayon lunaire, projeter une lumière blanche sur une partie de la scène obscure éclairée en bleu.

S'il est nécessaire que la lune soit vue des spectateurs. la partie de la toile de fond où doit se trouver l'astre lunaire est découpée et remplacée par un transparent. Celui-ci est alors éclairé par derrière à l'aide d'une lampe à réflecteur.



N° 19. — POUR IMITER LES ETOILES

Accrocher sur le fond ciel des « *étoiles paillettes* » qui scintillent sous la lumière bleue.

EFFETS SCÉNIQUES

N° 20. — EPAVE ET BARQUE SUR L'EAU

Derrière une large bande d'eau (*toile peinte vert d'eau qui traverse toute la scène*) placer une roue de voiture sur son moyeu et, dans la partie creuse de celui-ci, placer une perche, figurant un mât de navire. L'artiste figurant le naufragé assis sur la roue imprimant à celle-ci un mouvement de balancement, donne l'illusion parfaite d'un homme assis sur une épave et voguant à la dérive, d'autant que deux machinistes allant et venant sous la bande d'eau donnent, de leur côté, l'impression des vagues, c'est-à-dire de l'eau de mer agitée par les vents. Ajoutez à cela un effet de lumière de clair de lune.

Si l'on veut réaliser, d'autre part, l'effet d'une barque glissant sur l'eau d'une rivière voici comment il faut procéder :

Découper dans du fort carton, ou mieux dans du bois contreplaqué, la silhouette d'une barque que l'on fixera sur un petit plateau formant chariot, à l'aide de deux cylindres de bois recouverts de plusieurs épaisseurs de drap, destinés à amortir tout bruit de roulement sur le plancher de la scène.

Derrière la silhouette de la barque placer deux petits bancs sur lesquels vos personnages pourront s'asseoir.

Un petit talus de verdure composé de terre, de pierre (papier rocher), de buissons, traversera la scène d'un

bout à l'autre à distance de 1 mètre du fond. Ce talus simulera le bord de la rivière et dissimulera au public le passage du chariot. Pour faire avancer la barque, on se servira d'une corde assez forte attachée à l'avant du chariot. Cette corde traverse la scène derrière le talus et vient s'engager dans une poulie fixée au plancher du côté opposé où doit paraître la barque. Les machinistes à force de bras ou à l'aide d'un petit treuil tirent la corde. Aussitôt la barque apparaît derrière le talus de la rivière et traverse lentement la scène semblant glisser sur l'eau.



Nº 21. — ILLUSION DU BATEAU A QUAI

Voici un effet scénique facile à réaliser à peu de frais et très suggestif.

Devant un fond bleu-clair, dresser sur toute la largeur du plateau, un chassis de 1 mètre de large fait de lattes de bois assez fortes et sur lequel on aura fixé à l'aide de punaises ou de petits clous de tapissier, une bande de papier « brique » ou « muraille ». Fixer derrière ce chassis deux ou trois caisses garnies de pavés afin de les maintenir en place. On obtient ainsi un parapet de quai parfait. Derrière celui-ci, on suspend une simple voile brune barrée verticalement d'un mat.

Si l'un des acteurs, devant le pseudo parapet se penche, il paraîtra regarder le voilier à quai et converser avec ceux qui s'y trouvent dedans.

Ce n'est rien, mais l'effet est obtenu. Et sur les scènes d'amateurs l'ingéniosité doit suppléer au manque de moyens et de décors



N° 22. — DEFILE DE TROUPE D'INFANTERIE

Voulez-vous donner aux spectateurs l'illusion d'assister à un important défilé de troupe, et cela avec une douzaine de figurants seulement ? Voici comment procéder pour obtenir cet effet scénique :

A un mètre d'une toile de fond (*de paysage ou de ville*) placez un décor de mur de 2 mètres de haut et occupant toute la largeur de la scène. Vous pourrez d'ailleurs construire ce mur vous-même à l'aide de quelques liteaux de bois et du papier muraille.

Deux groupes de six ou huit figurants fusil sur l'épaule constitueront la troupe.

Au moment du défilé, le premier groupe passera à la queue-leu-leu derrière le mur, puis le second groupe fera de même durant que les figurants du premier passant derrière la toile de fond, viendront de nouveau défiler à leur tour, suivis du deuxième groupe qui, pendant ce temps, sera passé derrière la toile de fond. Et ainsi de suite. Ajouter à cela le bruit d'une troupe en marche (*voir au numéro 7 de cette brochure*) et l'exécution d'une marche entraînante à l'aide d'un disque sur gramophone, vous obtiendrez l'effet désiré, le public voyant sans cesse passer derrière votre mur tous les canons des fusils.

Vous pouvez d'ailleurs corser cette impression en faisant passer également de temps à autre derrière votre mur un officier d'infanterie sabre en main et dont le public verra le buste, l'officier paraissant monté sur son cheval et précédant sa compagnie. Il suffira pour cela que le figurant officier soit porté assis sur les épaules d'un de ses camarades.

⁂

N° 23. — FEU DANS UNE CHEMINEE

Disposer dans la cheminée quelques bûches et brindilles de bois parmi lesquelles on placera quelques lampes électriques blanches et rouges. Au besoin des blanches enveloppées de papier de soie rouge.

La cheminée placée dans un endroit peu éclairé on obtiendra un foyer parfaitement imité.



N° 24. — LUEURS D'INCENDIE

Les effets d'incendie s'obtiennent au moyen de la poudre de Bengale rouge sans fumée. La disposer en traînée droite sur une tôle : plus la traînée est longue, plus longue est la durée de la flamme. Pour faciliter l'allumage on dispose au début de la traînée quelques centimètres de mèche.



N° 25. — IMITATION DU SON DES CLOCHES

On obtient une bonne imitation du son des cloches avec un maillet de croquet recouvert d'étoffe frappant sur de grands abat-jour en porcelaine ou sur des cloches de verre (cloches de jardin ou cloches à fromages), mais celles-ci résistent peu aux coups de tampon.

Le moyen le plus pratique et donnant une imitation parfaite est l'emploi de tubes en acier, en fer ou en cuivre. Disons que l'acier est préférable entre tous les métaux. Ces tubes doivent avoir de 2 à 3 mètres de longueur et 3 à 5 centimètres de diamètre. On les suspend par leurs extrémités au moyen d'un morceau de ficelle. Les rapprocher les uns des autres si l'on doit imiter un carillon. A l'aide d'un maillet feutré, comme

indiqué plus haut, on frappe successivement sur chacun des tubes et vers l'extrémité inférieure. Trois de ces tubes suffisent pour un carillon.



N° 26. — LES APPARITIONS SUR SCENE

La plus ordinaire (*mauvais génie ou fée*) consiste à faire avancer le personnage sur un petit chariot peu élevé, ayant en guise de roues deux rouleaux recouverts de drap, pour supprimer le bruit du roulement ; et qu'un machiniste pousse sur la scène, à l'aide d'un brancard, au moment voulu. Ce chariot roule derrière un accessoire très bas : bordure de pierres, talus d'herbe ou autre, et l'apparition semble ainsi glisser en s'avançant sur le plancher de la scène.

TABLEAUX VIVANTS

Les *Tableaux vivants*, reproduction muette de scènes allégoriques, historiques et autres, par des acteurs figurants qui prennent la pose, l'expression et le geste de personnages qu'ils représentent, constitue un intermède artistique dont le succès est toujours vif au cours d'une séance récréative.

Nous voulons indiquer ici une présentation originale de ces tableaux. Afin d'être plus facilement compris nous diviserons nos explications en trois points principaux :

MATERIEL ET ECLAIRAGE

Le fond sera tendu de noir. La tenture peut être facilement fournie, au besoin, par une entreprise de pompes funèbres à même de monter rapidement l'ensemble sur des cadres qu'elles possède. Devant ce fond noir on dispose une plateforme surélevée de 30 à 40 centimètres du plancher à l'aide de petits tréteaux, et sur laquelle se tiendront les personnages. Un cadre de toile peinte en jaune chrome, dont le haut et le bas seront cloués sur des liteaux de bois ; dans le liteau du haut quelques pitons à vis permettront de suspendre le cadre à l'aide de fils fixés dans les cintres (ou plafond de la scène).

L'éclairage est la partie la plus importante dans la présentation des tableaux vivants, lesquels doivent être brillamment éclairés. L'installation la plus pratique consiste à poser, à l'intérieur de la scène directement au-dessus du rideau vers le milieu, un puissant foyer de lumière. Une lampe à arc, par exemple.

PERSONNAGES

Avant de commencer ses répétitions, le metteur en scène doit établir la composition des tableaux à représenter. Pour cela, il peut se servir de cartes postales illus-

trées, de photographies, de chromos, etc. Lors des répétitions, il disposera ses personnages suivant le sujet à reproduire et leur indiquera la pose, le geste et l'expression qui convient à chacun d'eux. Il recommandera aux acteurs-figurants de bien retenir la place et la position qui leur est attribuée, et de garder surtout une parfaite immobilité pendant toute la durée du tableau.

MUSIQUE DE SCENE

La musique est le complément indispensable du tableau vivant. Elle devra, naturellement, être en rapport avec le sujet représenté.

La durée de chaque tableau ne doit pas dépasser une minute, quitte à relever une seconde fois le rideau si le public le demande par ses applaudissements. — Avant chaque tableau, l'annonce en sera faite de vive voix suivie du morceau de musique sur lequel se lèvera le rideau.

Pendant la durée du tableau la salle doit être tenue dans l'obscurité.

STATUES... VIVANTES

En supprimant le cadre, on pourra présenter également des acteurs vêtus de blanc, le visage et les mains blanchis, perruques et postiches, si nécessaire, de même nuance, des *statues de marbre*, juchées sur socle blanc. On les éclaire alors latéralement (de côté et d'en haut). Une lanterne à projection peut servir mise en coulisse et les prenant de trois quarts (changement de couleurs si possible) afin de laisser le fond dans l'ombre.

On peut ainsi rééditer des statues de personnages célèbres : Le Dante, Homère, Cicéron ; des symboles . la Mélancolie, le Boudeur, etc. (adjoindre les accessoires

voulus (*toujours en blanc*) ; des divinités (Diane Chasseresse), Thémis, etc. Et on pourra terminer par l'Apothéose de « La Paix ».

Ajoutons que les tableaux vivants ont un avantage appréciable ; le choix des figurants muets est beaucoup plus facile que celui des acteurs comédiens. Ils permettent donc d'employer des enfants qui n'ont aucune disposition pour la comédie ou le chant.

Artifices et accessoires de théâtre

Poudre de Bengale rouge sans fumée,	la boîte de 100 gr.	6 25
Poudre éclair	la boîte de 10 gr.	2 90
Papier Bengale	la feuille (27×17)	2 15
Fulmicoton ordinaire	les 25 m.	6 75
Fulmicoton ouaté (combustion plus rapide) ..	les 25 m.	8 50
Allumeur électrique	la pièce,	2 70
Fumée blanche	la pièce,	6 75
Fumée au sucre de lait	les 125 gr.,	6 10
Toron benjoin	le mètre,	14 40
Marron de terre	pièce,	2 50
Dragons d'Annam (feux de pelotons) ..	la grappe de 6,	0 75
Torches de cire (durée : 1 heure et demie) ..	la pièce,	10 50
Pistolets	la pièce,	4 80
Bouchons	le cent,	6 75
Cônes de neige	la douzaine,	8 75
Confettis	le kilog,	8 90
Poudre de lycopode	les 125 gr.,	28 »
Pipes de lycopode	pièce,	157 50

DISQUES DE BRUITS

BRUITS DE FOULE

Au Théâtre, conversation avec musique, orchestre, applaudissements.	E 573	60,00
Au Théâtre, conversations, applaudissements, rires, cris de foule. *	E 579	60,00
Acclamations, applaudissements.	Cl 2022	30,00
Foule en émeute.	N 66837	40,00
Cris de douleur d'une foule. Cris d'un homme torturé. Explosion de rire d'une foule. *	Cl 2034	55,00
Conversations à mi-voix, applaudissements avec cris; applaudissements, sifflets, cris. *	Cl 2035	55,00

BRUITS DE GUERRE

Bombardement, mitrailleuse, chevaux en marche.	E 576	60,00
Bombardement avec écroulement. *	Cl 2029	55,00
Bombardement avec sifflement. *	Cl 2030	55,00
Bruits de mitrailleuse. *	Cl 2024	40,00

INTEMPERIES

Tempête, clapotis de l'eau.	E 580	60,00
Tempête, grêle, mer agitée.	N 66837	40,00
Tonnerre, orage.	Cl 2027	30,00
Vent.	Cl 2028	30,00

AVIONS, AUTOS, TRAINS

Bruits d'automobile. *	E 574	60,00
Bruits d'aéroplane.	E 581	60,00
Vrombissement d'avion.	Cl 2017	30,00
Bruits de gare, train en marche, départ.	V 19848	30,00
Bruits de train, de métro.	E 583	60,00
Machines d'usine. *	Cl 2010	55,00

CLOCHES

Sonneries d'horloges, pleurs d'enfant, voix de chien.	E 575	60,00
Cloches, gros bourdon, tocsin, tintements de clochettes, orgue.	N 66834	40,00

CRIS D'ANIMAUX

Cris d'animaux, chat, lion, hurlements de chien, grenouille.	N 66839	40,00
L'aurore à la campagne, chants d'oiseaux et cris d'animaux.	K 5956	20,00
Chants de canaris, rossignols, merle, fauvette.	K 5440	20,00

SIRENES

Bruits de sirènes variés.	N 62688	30,00
Sirènes d'alarme, tramways.	E 578	60,00
Sirènes de bateau, d'usine, d'auto.	E 582	60,00

CLAIRONS, TAMBOURS

Sonneries réglementaires de clairon.	K 6404	20,00
Sonneries réglementaires de trompettes.	K 6405	20,00
Cymbales avec tambours, roulements de tambour, gong, roulement de tambour funèbre. *	Cl 2036	55,00

NOTA. — *Pour les disques marqués d'un astérisque, nous demandons un délai de livraison de douze jours.*

Bien rappeler les lettres et chiffres des disques en passant commande

